

IN ET DRAGON



Vous êtes en x = 9, y = 9, vous devez ramasser le maximum de trésors et revenir à votre point de départ et sortir du donjon par la porte aménagée à cet effet. Soyez prêt à mener de rudes combats au cours de ces aventures.

Eric BERDAH

Mode d'emploi:
Après avoir rentré et sauve l'installation sur cassette, rentrer la seconde partie du programme et sauveez le à la suite sous l'étiquette "DÉMO IN DRAGON". Une fois ce deuxième travail terminé et après avoir vérifié le CALL de la ligne 695 (seconde partie du programme) l'installation et lancez le programme par "DEE A". Le PC 125 a été évidemment connecté à son interface cassette (CE-125).

N.B.: Pour obtenir le Poivre Noir, apparaissant sous forme de L dans le listing, Faire POKE 32768, 255, 78. On trouvera alors ce caractère en SHIFT A.

Ce logiciel utilisant les possibilités graphiques de l'ordinateur, comprend en fait deux parties. L'une renforce l'installation, c'est à dire essentiellement la création d'un donjon original ainsi que le mode d'emploi du jeu, l'autre entre le programme lui-même. Il est nécessaire d'installer sur le fait que ce logiciel "baseur" est le PC125 du type PEEK(XXXX) = 3 et que par conséquent, il faudra adapter le CALL2680 à la ligne 695 pour une machine différente. Ceci en fait, un CALL de "Test". Ce décodeur dépend l'interface de l'instruction BEEP. Aussi cherchez, préalablement, un tel CALL dans les adresses 28000 ou, dans le cas contraire, supprimez le. Bon courage.

```

11020 #000007000000
12100 #000000000000
13000 #000000000000
14000 #000000000000
15000 #000000000000
16000 #000000000000
17000 #000000000000
18000 #000000000000
19000 #000000000000
20000 #000000000000
21000 #000000000000
22000 #000000000000
23000 #000000000000
24000 #000000000000
25000 #000000000000
26000 #000000000000
27000 #000000000000
28000 #000000000000
29000 #000000000000
30000 #000000000000
31000 #000000000000
32000 #000000000000
33000 #000000000000
34000 #000000000000
35000 #000000000000
36000 #000000000000
37000 #000000000000
38000 #000000000000
39000 #000000000000
40000 #000000000000
41000 #000000000000
42000 #000000000000
43000 #000000000000
44000 #000000000000
45000 #000000000000
46000 #000000000000
47000 #000000000000
48000 #000000000000
49000 #000000000000
50000 #000000000000
51000 #000000000000
52000 #000000000000
53000 #000000000000
54000 #000000000000
55000 #000000000000
56000 #000000000000
57000 #000000000000
58000 #000000000000
59000 #000000000000
60000 #000000000000
61000 #000000000000
62000 #000000000000
63000 #000000000000
64000 #000000000000
65000 #000000000000
66000 #000000000000
67000 #000000000000
68000 #000000000000
69000 #000000000000
70000 #000000000000
71000 #000000000000
72000 #000000000000
73000 #000000000000
74000 #000000000000
75000 #000000000000
76000 #000000000000
77000 #000000000000
78000 #000000000000
79000 #000000000000
80000 #000000000000
81000 #000000000000
82000 #000000000000
83000 #000000000000
84000 #000000000000
85000 #000000000000
86000 #000000000000
87000 #000000000000
88000 #000000000000
89000 #000000000000
90000 #000000000000
91000 #000000000000
92000 #000000000000
93000 #000000000000
94000 #000000000000
95000 #000000000000
96000 #000000000000
97000 #000000000000
98000 #000000000000
99000 #000000000000

```

PC 125

AVEC EDMICRO DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR

```

70100 #000000000000
71000 #000000000000
72000 #000000000000
73000 #000000000000
74000 #000000000000
75000 #000000000000
76000 #000000000000
77000 #000000000000
78000 #000000000000
79000 #000000000000
80000 #000000000000
81000 #000000000000
82000 #000000000000
83000 #000000000000
84000 #000000000000
85000 #000000000000
86000 #000000000000
87000 #000000000000
88000 #000000000000
89000 #000000000000
90000 #000000000000
91000 #000000000000
92000 #000000000000
93000 #000000000000
94000 #000000000000
95000 #000000000000
96000 #000000000000
97000 #000000000000
98000 #000000000000
99000 #000000000000

```



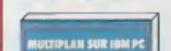
JEU SUR COMMODE 64
Région de jeu exceptionnelle
deuxième partie



JEU SUR COMMODE 64
Avec un jeu de réflexion - 100 pages - 80 F.



TO 7 PICKMAN-CHASSE CHEMILLE MUR
Avec un jeu de réflexion - 100 pages - 80 F.



MULTIPLAN SUR IBM PC
Années de gestion
deuxième partie



JEU SUR COMMODE 64
De nombreux jeux passionnants, prêts à l'emploi, pour votre Commodore 64. Chaque jeu est présenté en détail : règles, programmes, durée, ligne de code, liste des instructions de programme.

JEU GRAPHIQUES SUR SPECTRUM
Passionnants, colorés, variés, classe anti-sous-marins, port de torpilles, Mad-Mad, arènes, Ombelle, Jaguar.

ADVENTURES SUR SPECTRUM
De superbes jeux d'aventure, dont un programme exceptionnel "L'Œil du Guerrier des Éléments".

ORDINATEUR FAMILIAL : QUE CHOISIR ?
Un livre pour tous les publics, qui vous donne avis et conseils d'acquiescence à l'ordinateur et vous les expose dans le temps et de l'argent. Vous y trouverez un "portrait" des principaux ordinateurs familiaux : Apple, Commodore 64, ORICOM, SPECTRUM, TD 1, VIC 20... et bien d'autres. Avec des tableaux et listes comparatives.

MULTIPLAN SUR IBM PC
De exercices de gestion, pour apprendre à utiliser Multiplan sur IBM PC : page, ventes, dégroupement, bilans, amortissement, stock, tableau de bord.

FICHIERS EN BASIC PAR L'EXEMPLE
Première partie : notions de base sur les fichiers. Deuxième partie : quatre exemples comprenant : carnet d'adresses, bibliographie, budget familial, carte à venir. Les exemples sont tous en BASIC Microsoft, et ont été écrits sur un IBM PC.

LOGICIELS SUR CASSETTES
Quatre jeux pour TO 7 : PICKMAN, CHASSE, CHEMILLE MUR, et six jeux d'action et de réflexion pour TO 2 : STOCK-CAR, CHEVALIER, LETTRIER, ASTÉROÏDES, SOUTIÈRE, BOMBARDIER.

JEU SUR PHILIPS C 7640 VIDEOPAC
Avec son extension Basic, le jeu de jeu Vidéo Pac 76 400 vous offre la possibilité de vous initier à la programmation en Basic sur le jeu. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissantes, initiation au Basic, graphisme et sons, techniques de programmation des jeux, jeu d'action, jeu de réflexion.

BON DE COMMANDE
[] Je désire recevoir les ouvrages suivants

Cajon non règlement par chèque de F. 500 F. 100 F. 200 F. 300 F. 400 F. 500 F. 600 F. 700 F. 800 F. 900 F. 1000 F.

[] Je désire recevoir votre catalogue

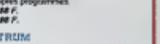
Nom Adresse

Signature

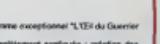
VDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 565.00.00



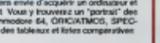
ORDINATEUR FAMILIAL : QUE CHOISIR ?
Un livre pour tous les publics, qui vous donne avis et conseils d'acquiescence à l'ordinateur et vous les expose dans le temps et de l'argent. Vous y trouverez un "portrait" des principaux ordinateurs familiaux : Apple, Commodore 64, ORICOM, SPECTRUM, TD 1, VIC 20... et bien d'autres. Avec des tableaux et listes comparatives.



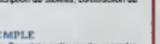
ADVENTURES SUR SPECTRUM
De superbes jeux d'aventure, dont un programme exceptionnel "L'Œil du Guerrier des Éléments".



MULTIPLAN SUR IBM PC
De exercices de gestion, pour apprendre à utiliser Multiplan sur IBM PC : page, ventes, dégroupement, bilans, amortissement, stock, tableau de bord.



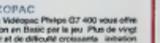
FICHIERS EN BASIC PAR L'EXEMPLE
Première partie : notions de base sur les fichiers. Deuxième partie : quatre exemples comprenant : carnet d'adresses, bibliographie, budget familial, carte à venir. Les exemples sont tous en BASIC Microsoft, et ont été écrits sur un IBM PC.



LOGICIELS SUR CASSETTES
Quatre jeux pour TO 7 : PICKMAN, CHASSE, CHEMILLE MUR, et six jeux d'action et de réflexion pour TO 2 : STOCK-CAR, CHEVALIER, LETTRIER, ASTÉROÏDES, SOUTIÈRE, BOMBARDIER.



JEU SUR PHILIPS C 7640 VIDEOPAC
Avec son extension Basic, le jeu de jeu Vidéo Pac 76 400 vous offre la possibilité de vous initier à la programmation en Basic sur le jeu. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissantes, initiation au Basic, graphisme et sons, techniques de programmation des jeux, jeu d'action, jeu de réflexion.



BON DE COMMANDE
[] Je désire recevoir les ouvrages suivants

Cajon non règlement par chèque de F. 500 F. 100 F. 200 F. 300 F. 400 F. 500 F. 600 F. 700 F. 800 F. 900 F. 1000 F.

[] Je désire recevoir votre catalogue

Nom Adresse

Signature

VDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 565.00.00



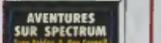
ORDINATEUR FAMILIAL : QUE CHOISIR ?
Un livre pour tous les publics, qui vous donne avis et conseils d'acquiescence à l'ordinateur et vous les expose dans le temps et de l'argent. Vous y trouverez un "portrait" des principaux ordinateurs familiaux : Apple, Commodore 64, ORICOM, SPECTRUM, TD 1, VIC 20... et bien d'autres. Avec des tableaux et listes comparatives.



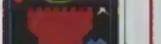
ADVENTURES SUR SPECTRUM
De superbes jeux d'aventure, dont un programme exceptionnel "L'Œil du Guerrier des Éléments".



MULTIPLAN SUR IBM PC
De exercices de gestion, pour apprendre à utiliser Multiplan sur IBM PC : page, ventes, dégroupement, bilans, amortissement, stock, tableau de bord.



FICHIERS EN BASIC PAR L'EXEMPLE
Première partie : notions de base sur les fichiers. Deuxième partie : quatre exemples comprenant : carnet d'adresses, bibliographie, budget familial, carte à venir. Les exemples sont tous en BASIC Microsoft, et ont été écrits sur un IBM PC.



LOGICIELS SUR CASSETTES
Quatre jeux pour TO 7 : PICKMAN, CHASSE, CHEMILLE MUR, et six jeux d'action et de réflexion pour TO 2 : STOCK-CAR, CHEVALIER, LETTRIER, ASTÉROÏDES, SOUTIÈRE, BOMBARDIER.



JEU SUR PHILIPS C 7640 VIDEOPAC
Avec son extension Basic, le jeu de jeu Vidéo Pac 76 400 vous offre la possibilité de vous initier à la programmation en Basic sur le jeu. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissantes, initiation au Basic, graphisme et sons, techniques de programmation des jeux, jeu d'action, jeu de réflexion.



BON DE COMMANDE
[] Je désire recevoir les ouvrages suivants

Cajon non règlement par chèque de F. 500 F. 100 F. 200 F. 300 F. 400 F. 500 F. 600 F. 700 F. 800 F. 900 F. 1000 F.

[] Je désire recevoir votre catalogue

Nom Adresse

Signature

VDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 565.00.00

YAY

Sur un terrain quadrillé (9 X 9) vous entrez à la case (1,1) et vous devez vous rendre à la case (9,9). Un monstre sommé BUG, situé à la case (5,5) au début du jeu tentera de vous en empêcher. Vous avez 3 points de vie au départ, et chaque déplacement de n cases en consommant n au carré.

Si BUG tombe sur la même case que vous, vous êtes mort... Pour gagner, il suffit d'attendre la case (9,9) avant d'avoir épuisé ses points de vie et sans être rattrapé par BUG.

Trois niveaux de difficulté (24, 27 ou 30 points de vie au départ).

HP 41



GOSMONT

Instructions:
 1) X=0 TRADUE.
 2) NB ALEA < 17
 introduire un nombre positif inférieur à 1, puis R/S
 3) niveau diff. 1, 2, 3
 entrer 1: facile, 2: moyen ou 3: difficile puis R/S
 4) Arrêtages successifs de CASE X, Y = y (votre position)
 BUG X = x, Y = y (position du monstre)
 PTS VIE = n (points de vie restant).
 Déplacement: Direction ?
 entrer la direction (en degrés), R/S, par exemple, 0 ou 45 ou 90
 Distance:
 entrer le nombre de cases, R/S puis rebout en 4 saut dans les cas suivants: 5) Arrivée dans une case (9,9) sans encombre, Bravo vous avez gagné.
 6) La monstre arrive dans la même case : dommage Mort rapide.
 7) Vos points de vie sont épuisés: Pts Vie = 0 Dommage, mort rapide.
 Remarques:
 1) HP 41 doit être en mode degré
 2) Ne pas sortir des limites du jeu (le programme ne teste pas les valeurs de X ou de Y de 0 ou >= 10).
 3) Limiter le nombre de cases de déplacement à 1 ou 2, sinon épuisement rapide des points de vie.
 4) Plus difficile (et plus intéressant) si on ne se déplace que d'une case à la fois.
 5) La case 1,1 est en bas à gauche et la case 9,9 est en haut à droite.

```

83 *NB ALEA (1 ?)
84 TOME 5
95 PROMPT
86 STO RP
87 FIX R
88LBL R1
89 I
10 ST0 R1
11 ST0 R2
12 ST0 5
13 ST0 R1
14 ST0 R4
15 *NIV. DIFF. 1,2,3
16 PROMPT
43 *DEPLACEMENT
44 TOME 5
18 *
45 *DIRECTION ?
46 *
47 PROMPT
48 ENTER
49 *DISTANCE ?
50 TOME 5
24 RCL R1
25 *-Y-
26 RCL R2
27 TOME 5
28 RCL R1
29 PSE
30 *-Y-
31 PROMPT
32 *-Y-
33 RCL R4
34 TOME 5
35 RCL R2
36 PSE
37 *PTS VIE *
38 TOME 5
39 RCL R5
40 RCL R5
41 PSE
42 *RCL R3
43 *DEPLACEMENT
44 TOME 5
45 *
46 *DIRECTION ?
47 PROMPT
48 ENTER
49 *DISTANCE ?
50 TOME 5
51 PROMPT
52 ENTER
53 RCL R2
54 ST+ R5
55 RCL R2
56 P-R
57 I-45
58 *
59 *
60 ST0 R1
61 RCL R1
62 *
63 *
64 *
65 ST+ R1
66 ST+ R1
67 ST+ R1
68 ST+ R1
69 ST+ R1
70 *
71 *
72 *
73 *
74 *
75 *
76 RCL R1
77 RCL R3
78 *
79 *
80 *
81 *
82 *
83 *
84 *
85 *
86 *
87 *
88 *
89 *
90 *
91 *
92 *
93 *
94 *
95 *
96 *
97 *
98 *
99 *
100 *
101 *
102 *
103 *
104 *
105 *
106 *
107 *
108 *
109 *
110 *
111 RCL R6
112 *
113 *
114 *-211327
115 *
116 *
117 *
118 *
119 *
120 INT
121 RCL R3
122 *
123 *
124 RCL R4
125 *
126 *
127 *
128 *
129 *
130 *
131 *
132 *
133 *
134 *
135 *
136 *
137 *
138 *
139 *
140 *
141 *-BOMME ..
142 *
143 *
144 *
145 *
146 *
147 *
148 *-MORT RAPIDE
149 *
150 *
151 *
152 *
153 *
154 *-BARRA ..
155 *
156 *
157 *
158 *
159 *
160 *
161 *
162 *
163 *
164 *
165 *
166 *
167 *
168 *
169 *
170 *
171 *
172 *
173 *
174 *
175 *
176 *
177 *
178 *
179 *
180 *
181 *
182 *
183 *
184 *
185 *
186 *
187 *
188 *
189 *
190 *
191 *
192 *
193 *
194 *
195 *
196 *
197 *
198 *
199 *
200 *
201 *
202 *
203 *
204 *
205 *
206 *
207 *
208 *
209 *
210 *
211 *
212 *
213 *
214 *
215 *
216 *
217 *
218 *
219 *
220 *
221 *
222 *
223 *
224 *
225 *
226 *
227 *
228 *
229 *
230 *
231 *
232 *
233 *
234 *
235 *
236 *
237 *
238 *
239 *
240 *
241 *
242 *
243 *
244 *
245 *
246 *
247 *
248 *
249 *
250 *
251 *
252 *
253 *
254 *
255 *
256 *
257 *
258 *
259 *
260 *
261 *
262 *
263 *
264 *
265 *
266 *
267 *
268 *
269 *
270 *
271 *
272 *
273 *
274 *
275 *
276 *
277 *
278 *
279 *
280 *
281 *
282 *
283 *
284 *
285 *
286 *
287 *
288 *
289 *
290 *
291 *
292 *
293 *
294 *
295 *
296 *
297 *
298 *
299 *
300 *
301 *
302 *
303 *
304 *
305 *
306 *
307 *
308 *
309 *
310 *
311 *
312 *
313 *
314 *
315 *
316 *
317 *
318 *
319 *
320 *
321 *
322 *
323 *
324 *
325 *
326 *
327 *
328 *
329 *
330 *
331 *
332 *
333 *
334 *
335 *
336 *
337 *
338 *
339 *
340 *
341 *
342 *
343 *
344 *
345 *
346 *
347 *
348 *
349 *
350 *
351 *
352 *
353 *
354 *
355 *
356 *
357 *
358 *
359 *
360 *
361 *
362 *
363 *
364 *
365 *
366 *
367 *
368 *
369 *
370 *
371 *
372 *
373 *
374 *
375 *
376 *
377 *
378 *
379 *
380 *
381 *
382 *
383 *
384 *
385 *
386 *
387 *
388 *
389 *
390 *
391 *
392 *
393 *
394 *
395 *
396 *
397 *
398 *
399 *
400 *
401 *
402 *
403 *
404 *
405 *
406 *
407 *
408 *
409 *
410 *
411 *
412 *
413 *
414 *
415 *
416 *
417 *
418 *
419 *
420 *
421 *
422 *
423 *
424 *
425 *
426 *
427 *
428 *
429 *
430 *
431 *
432 *
433 *
434 *
435 *
436 *
437 *
438 *
439 *
440 *
441 *
442 *
443 *
444 *
445 *
446 *
447 *
448 *
449 *
450 *
451 *
452 *
453 *
454 *
455 *
456 *
457 *
458 *
459 *
460 *
461 *
462 *
463 *
464 *
465 *
466 *
467 *
468 *
469 *
470 *
471 *
472 *
473 *
474 *
475 *
476 *
477 *
478 *
479 *
480 *
481 *
482 *
483 *
484 *
485 *
486 *
487 *
488 *
489 *
490 *
491 *
492 *
493 *
494 *
495 *
496 *
497 *
498 *
499 *
500 *
501 *
502 *
503 *
504 *
505 *
506 *
507 *
508 *
509 *
510 *
511 *
512 *
513 *
514 *
515 *
516 *
517 *
518 *
519 *
520 *
521 *
522 *
523 *
524 *
525 *
526 *
527 *
528 *
529 *
530 *
531 *
532 *
533 *
534 *
535 *
536 *
537 *
538 *
539 *
540 *
541 *
542 *
543 *
544 *
545 *
546 *
547 *
548 *
549 *
550 *
551 *
552 *
553 *
554 *
555 *
556 *
557 *
558 *
559 *
560 *
561 *
562 *
563 *
564 *
565 *
566 *
567 *
568 *
569 *
570 *
571 *
572 *
573 *
574 *
575 *
576 *
577 *
578 *
579 *
580 *
581 *
582 *
583 *
584 *
585 *
586 *
587 *
588 *
589 *
590 *
591 *
592 *
593 *
594 *
595 *
596 *
597 *
598 *
599 *
600 *
601 *
602 *
603 *
604 *
605 *
606 *
607 *
608 *
609 *
610 *
611 *
612 *
613 *
614 *
615 *
616 *
617 *
618 *
619 *
620 *
621 *
622 *
623 *
624 *
625 *
626 *
627 *
628 *
629 *
630 *
631 *
632 *
633 *
634 *
635 *
636 *
637 *
638 *
639 *
640 *
641 *
642 *
643 *
644 *
645 *
646 *
647 *
648 *
649 *
650 *
651 *
652 *
653 *
654 *
655 *
656 *
657 *
658 *
659 *
660 *
661 *
662 *
663 *
664 *
665 *
666 *
667 *
668 *
669 *
670 *
671 *
672 *
673 *
674 *
675 *
676 *
677 *
678 *
679 *
680 *
681 *
682 *
683 *
684 *
685 *
686 *
687 *
688 *
689 *
690 *
691 *
692 *
693 *
694 *
695 *
696 *
697 *
698 *
699 *
700 *
701 *
702 *
703 *
704 *
705 *
706 *
707 *
708 *
709 *
710 *
711 *
712 *
713 *
714 *
715 *
716 *
717 *
718 *
719 *
720 *
721 *
722 *
723 *
724 *
725 *
726 *
727 *
728 *
729 *
730 *
731 *
732 *
733 *
734 *
735 *
736 *
737 *
738 *
739 *
740 *
741 *
742 *
743 *
744 *
745 *
746 *
747 *
748 *
749 *
750 *
751 *
752 *
753 *
754 *
755 *
756 *
757 *
758 *
759 *
760 *
761 *
762 *
763 *
764 *
765 *
766 *
767 *
768 *
769 *
770 *
771 *
772 *
773 *
774 *
775 *
776 *
777 *
778 *
779 *
780 *
781 *
782 *
783 *
784 *
785 *
786 *
787 *
788 *
789 *
790 *
791 *
792 *
793 *
794 *
795 *
796 *
797 *
798 *
799 *
800 *
801 *
802 *
803 *
804 *
805 *
806 *
807 *
808 *
809 *
810 *
811 *
812 *
813 *
814 *
815 *
816 *
817 *
818 *
819 *
820 *
821 *
822 *
823 *
824 *
825 *
826 *
827 *
828 *
829 *
830 *
831 *
832 *
833 *
834 *
835 *
836 *
837 *
838 *
839 *
840 *
841 *
842 *
843 *
844 *
845 *
846 *
847 *
848 *
849 *
850 *
851 *
852 *
853 *
854 *
855 *
856 *
857 *
858 *
859 *
860 *
861 *
862 *
863 *
864 *
865 *
866 *
867 *
868 *
869 *
870 *
871 *
872 *
873 *
874 *
875 *
876 *
877 *
878 *
879 *
880 *
881 *
882 *
883 *
884 *
885 *
886 *
887 *
888 *
889 *
890 *
891 *
892 *
893 *
894 *
895 *
896 *
897 *
898 *
899 *
900 *
901 *
902 *
903 *
904 *
905 *
906 *
907 *
908 *
909 *
910 *
911 *
912 *
913 *
914 *
915 *
916 *
917 *
918 *
919 *
920 *
921 *
922 *
923 *
924 *
925 *
926 *
927 *
928 *
929 *
930 *
931 *
932 *
933 *
934 *
935 *
936 *
937 *
938 *
939 *
940 *
941 *
942 *
943 *
944 *
945 *
946 *
947 *
948 *
949 *
950 *
951 *
952 *
953 *
954 *
955 *
956 *
957 *
958 *
959 *
960 *
961 *
962 *
963 *
964 *
965 *
966 *
967 *
968 *
969 *
970 *
971 *
972 *
973 *
974 *
975 *
976 *
977 *
978 *
979 *
980 *
981 *
982 *
983 *
984 *
985 *
986 *
987 *
988 *
989 *
990 *
991 *
992 *
993 *
994 *
995 *
996 *
997 *
998 *
999 *
1000 *

```

LES MOTOS EN CALENDRIERS

5. 4. 3. 2. 1. PARTEZ!!

Les motos sont lancées à pleine vitesse. Le motard rouge essaie d'entourer son adversaire. Le bleu ayant découvert la ruse, projette son rival contre la paroi.

Cela vous tente, alors tapez ce programme sur votre DRAGON 32 et lancez...



Jérôme PAILLET

P.S.: Deux versions au choix. Pour les grades de vitesse remplacez les lignes 160, 170, 180, 200, 220, 230, 420, 430, 440, 450, 550, 560, 570, 580 par des REM et tapez les lignes suivantes:
 410 PSET(X), Y, 3
 540 PSET(X), Y, 3
 Option manettes ou clavier

```

18 DTR 00,0A,83,8D,0B,C5,19
20 FOR P=0000 TO 20000
30 RND 99 POKE P,VAL("H"+R)
40 NEXT P
50 POK(14),14HE
60 POK(12),14HE
70 POK(14),14HE
80 POK(14),17
90 GOSUB 999 (REGLE DU JEU)
100 POK(24),0 (COLLECTEUR)
110 CLS (Ecran)
120 COLOR 2,LIN(0),C(45),I(1)-PSET 0
130 C=120:LIN=120:Y=120
140 REM DEBUT DU JEU
150 IF 1=0 THEN Y1=4:Y2=10:Y3=4
160 IF 2=1 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1+2):PSET(X1+3,Y1+3)
170 IF 2=2 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
180 IF 2=3 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1,Y1+4):PSET(X1+1,Y1+3)
190 IF 2=4 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1,Y1-4):PSET(X1+1,Y1-3)
200 IF 2=5 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1,Y1+4):PSET(X1+1,Y1+3)
210 IF 2=6 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1,Y1-4):PSET(X1+1,Y1-3)
220 IF 2=7 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
230 IF 2=8 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
240 IF 2=9 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
250 IF 2=10 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
260 IF 2=11 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
270 IF 2=12 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
280 IF 2=13 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
290 IF 2=14 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
300 IF 2=15 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
310 IF 2=16 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
320 IF 2=17 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
330 IF 2=18 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
340 IF 2=19 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
350 IF 2=20 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
360 IF 2=21 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
370 IF 2=22 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
380 IF 2=23 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
390 IF 2=24 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
400 IF 2=25 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
410 IF 2=26 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
420 IF 2=27 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
430 IF 2=28 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
440 IF 2=29 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
450 IF 2=30 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
460 IF 2=31 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
470 IF 2=32 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
480 IF 2=33 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
490 IF 2=34 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
500 IF 2=35 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
510 IF 2=36 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
520 IF 2=37 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
530 IF 2=38 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
540 IF 2=39 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
550 IF 2=40 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
560 IF 2=41 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
570 IF 2=42 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
580 IF 2=43 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
590 IF 2=44 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
600 IF 2=45 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
610 IF 2=46 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
620 IF 2=47 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
630 IF 2=48 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
640 IF 2=49 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
650 IF 2=50 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
660 IF 2=51 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
670 IF 2=52 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
680 IF 2=53 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
690 IF 2=54 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
700 IF 2=55 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
710 IF 2=56 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
720 IF 2=57 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
730 IF 2=58 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
740 IF 2=59 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
750 IF 2=60 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
760 IF 2=61 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
770 IF 2=62 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
780 IF 2=63 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
790 IF 2=64 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
800 IF 2=65 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
810 IF 2=66 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
820 IF 2=67 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
830 IF 2=68 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
840 IF 2=69 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
850 IF 2=70 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
860 IF 2=71 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
870 IF 2=72 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
880 IF 2=73 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
890 IF 2=74 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
900 IF 2=75 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
910 IF 2=76 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
920 IF 2=77 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
930 IF 2=78 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
940 IF 2=79 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
950 IF 2=80 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
960 IF 2=81 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
970 IF 2=82 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
980 IF 2=83 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
990 IF 2=84 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)
1000 IF 2=85 THEN RND Y1=4 THEN PSET(X1+2,Y1-2):PSET(X1+3,Y1-3)

```

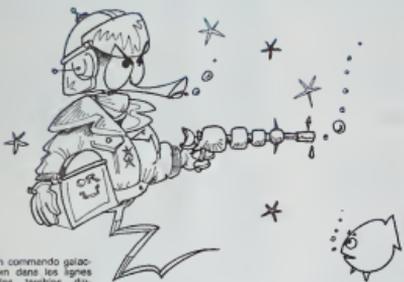
```

990 X=(2+I*2):Y=(2+I*2):S=(2+I*2):V=(2+I*2):I=0
1000 IF P=0 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1010 IF P=1 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1020 IF P=2 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1030 IF P=3 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1040 IF P=4 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1050 IF P=5 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1060 IF P=6 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1070 IF P=7 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1080 IF P=8 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1090 IF P=9 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1100 IF P=10 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1110 IF P=11 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1120 IF P=12 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1130 IF P=13 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1140 IF P=14 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1150 IF P=15 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1160 IF P=16 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1170 IF P=17 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1180 IF P=18 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1190 IF P=19 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1200 IF P=20 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1210 IF P=21 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1220 IF P=22 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1230 IF P=23 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1240 IF P=24 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1250 IF P=25 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1260 IF P=26 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1270 IF P=27 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1280 IF P=28 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1290 IF P=29 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1300 IF P=30 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1310 IF P=31 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1320 IF P=32 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1330 IF P=33 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1340 IF P=34 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1350 IF P=35 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1360 IF P=36 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1370 IF P=37 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1380 IF P=38 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1390 IF P=39 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1400 IF P=40 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1410 IF P=41 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1420 IF P=42 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1430 IF P=43 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1440 IF P=44 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1450 IF P=45 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1460 IF P=46 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1470 IF P=47 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1480 IF P=48 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1490 IF P=49 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1500 IF P=50 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1510 IF P=51 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1520 IF P=52 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1530 IF P=53 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1540 IF P=54 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1550 IF P=55 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1560 IF P=56 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1570 IF P=57 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1580 IF P=58 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1590 IF P=59 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1600 IF P=60 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1610 IF P=61 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1620 IF P=62 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1630 IF P=63 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1640 IF P=64 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1650 IF P=65 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1660 IF P=66 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1670 IF P=67 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1680 IF P=68 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1690 IF P=69 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1700 IF P=70 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1710 IF P=71 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1720 IF P=72 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1730 IF P=73 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1740 IF P=74 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1750 IF P=75 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1760 IF P=76 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1770 IF P=77 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1780 IF P=78 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1790 IF P=79 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1800 IF P=80 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1810 IF P=81 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1820 IF P=82 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1830 IF P=83 THEN V1=4:V2=10:V3=4
1840 IF P=8
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Lode Runner Broderbund

... pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Vous êtes un commando galactique très bon dans les lignes ennemies, les terribles défilés de l'empire prévalent depuis des années des robots prohibés en or, amenant le peuple au bord de la fameuse guerre nucléaire? Vaincre les pages de cent onguente labiale (chambres fortes) et reconstituer chaque classe d'art pressé au peuple opprimé. Votre entraînement intensif nous autorise à semer vos poursuites dans les défilés de chaque chambre. Mais vous ennemis ne sont pas stupides ! Les chercheurs à vous pousser à l'erreur, s'ils ne peut vous trahir. Votre seule arme réelle dans votre point laser qui vous permet de creuser des abîmes sous les pieds des gardes

Pour pouvoir accéder au tableau suivant, vous devez prendre possession de toutes les cases d'or de la pièce, plus simple par à l'échelle la plus haute pour attendre l'étape supérieure. Vous passez les cent onguente niveaux sans encombre? Rien ne vous empêche, grâce à l'éditeur de tableaux, de créer vos propres chambres fortes. Lode Runner est un des rares jeux d'action faisant appel à la réflexion. Car si les premiers tableaux peuvent se franchir uniquement grâce aux réflexes, d'autres vous pénaliseront des problèmes apparemment insolubles jusqu'à ce que l'idée germe. Alors, le niveau 150 nécessite un "suicide" pour attendre les deux dernières cases. A vous de découvrir les pièges multiples à leur gré, augmenter la vitesse ou jouer tout comme les apprentis aventuriers à une action au ralenti. Alors bonne chance au joueur qui n'aurait jamais que le peuple exploré sans reconnaissance de votre sacrifice

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS GOUPI 3 configuration à 6800 avec 2 floppy DFDD 320 Ko, écran graphique couleur 256 x 512; tous les cordons (câble, pare-feu, pile-ble), 25.000 F.
Didier CUCY 9 impasse Archimbaud 33400 TALENCE Tel.(33) 58 00.02

VENDS TO7 (fin décembre 83 sous garantie) + K7 Basic + lecteur 5.25" + lecteur enregistrateur de K7 Thomson + manettes de jeu + livres de jeux en Basic. Le tout 3500 F. ou ECHANGE contre Commodore 64. Tel. Stéphane 302.75.69.

VENDS carte son 12 octaves Pour ZX 81; 150 F. ou ECHANGE contre K7, type type MUGUIN Tel.: (81)66.96.12.

VENDS TR80 M1 L2 16K + livres "le pratique du TR8" + 2 "other mystères" + nonbreur 2500 F. Gérard ESCOFFIER Tel.: 547.31.79 (après 19h)

CHERCHE programme basé sur APPLE II et carte 80 colonnes et échange programmes et livres Michel GUERICH, Keroul Yvelin La Roche Maurice 29220 LANDERNEAU Tel.: (98)21.47.45 (soir)

VENDS HP41 (9/82); 900F, QUAD MEMOIRY 320F, Lecteur de carte à 100 cartes 800 F., X FONTIONS 400 F (plus garantie) Monsieur GAFFRENTIER Francis 1 allée des Platanes, Cité de Promanville 78600 LAFFITTE Tel.: 962.23.71.

ACHETE pour TR90/4 Mini Mémoro et Basic EDITEUR, Patrick GREGOIRE 34680 MAR-GAUX Tel.: (33)56 80 21 (après 20h)

VENDS Nouveaux modules pour TR90/4 + manettes de jeu de 160 F. Pièce. Patrice COLLIN 19 rue Paul Patton 54270 ESSEY LES MANCY

VENDS pour Videoparc Télé intercodée + Cassettes de choc - 1200 F Bon état. Eric GRADOURG Tel.: (91) 331.32.54 (le soir vers 18h ou 19h)

VENDS pour TR90/4 module-lecteur SECAM (livre 84) et carte antenne. Prix 400 F. (à débattre) - Annick Gaudin FRETU Tel.: 859.50.93 (après 20h)

ACHETE petits écrans derrière les boîtes de K7 Vidéo ATARI, 15 F pièce. A envoyer à: Renaud CHEVALIER 11bis rue du de propriété La Verrière 94210.

VENDS ZX81 neuf + mem-64K + cleveur PRIO. Le tout 1400 F. (0800 possible). Tel.: 628.19.07 ou 01.92.96.96

CHERCHE lecteur disk pour APPLE II et carte 80 colonnes à prix intéressant. Ecrire à Stéphane BEHAVIND 41 avenue du Gal de Gaulle 54210 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.: (83)848.20.02.

VENDS 40 programmes pour TR90/4 + 1 livre 102 programmes pour TR90/4. Le tout 550 F. ou échange module B.I. ou mini mémoro ou modules de jeux. CAO THIAN SONG K1 rue sur la Fontaine 79400 LIGNE BELGIQUE.

VENDS SHARP PC1251 + imprimante + programmes + manuels Le tout 1700 F. J.P. BAGUET 10 avenue des Gaudouilles 33320 LE TAILLAN-MEDOC. Tel.: (33)6305.06.32.

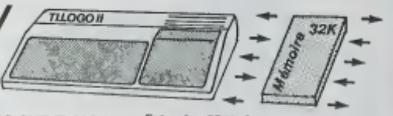
APPLE II	Moniteur
Patrice MUBERT	Page 1
CANON X 07	Cheminée
OLIVER BERANGER	Page 9
CASIO FX 702 P	Labyrinthe
Benoît SCHMIDT	Page 2
COMMODORE 64	Sonneur
Page 4	Page 4
PM GARDERES	Machine à écrire
Didier TILLEMENT	Page 19
DRAGON	Motos endobales
Jérôme PAULLET	Page 17
HP 41	Traque
Kilour	Page 14
MPP 8	Kilour
Daniel MAITRE	Page 4
ORIG 1	Pussance 4
Page 14	Page 14
CHERCHE TAJA	MZ 80
Opération dragons	Page 8
J.C. VILLAIN	Page 8
Donjon et dragons	Page 7
Eric BERDASH	Page 7
Gestion d'écran	Page 3
PC 1600	Page 3
Francis LEFEBVRE	Page 3
ZX 81	Moniteur X
Christien REMY	Page 13
SPECTRUM	Redacteur
Reynald SEBASTIEN	Page 5
Microdos	Page 5
Bernard DUPIN	Patrouille terrestre
Page 17	Page 16
TR90/4 (a, b, c)	Page 16
Recheal DAVID	Page 16
TR 90/4 (a, b, c)	Mérom
Gérard CALVIN	Page 12
THOMSON T07	Trac man
François LOCFELLS	Page 3

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECALDI
Directeur Technique :
Benoît RICAUD
Responsable Informatique :
Pierre CLAESAN
Imprimeur :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis HEBERLE
Illustrateur :
SHFT EDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS
Publié en journal.
Distribution NMPP.
N° R C 83 B 6621
Imprimeur :
DULAC et JARDIN S. A. EVREUX.

la Règle à Calcul

LA RÈGLE A CALCUL sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console T19/4. Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants, utiliser le lgo II en français, outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.

PROMOTION



LOGO SUR TEXAS : Extension 32 K T19/4 II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

7 x 1/2	205,00	7 x 1/2	205,00
8 x 1/2	212,00	8 x 1/2	212,00
10 x 1/2	217,00	10 x 1/2	217,00
12 x 1/2	222,00	12 x 1/2	222,00
15 x 1/2	227,00	15 x 1/2	227,00
18 x 1/2	232,00	18 x 1/2	232,00
21 x 1/2	237,00	21 x 1/2	237,00
24 x 1/2	242,00	24 x 1/2	242,00
27 x 1/2	247,00	27 x 1/2	247,00
30 x 1/2	252,00	30 x 1/2	252,00
33 x 1/2	257,00	33 x 1/2	257,00
36 x 1/2	262,00	36 x 1/2	262,00
39 x 1/2	267,00	39 x 1/2	267,00
42 x 1/2	272,00	42 x 1/2	272,00
45 x 1/2	277,00	45 x 1/2	277,00
48 x 1/2	282,00	48 x 1/2	282,00
51 x 1/2	287,00	51 x 1/2	287,00
54 x 1/2	292,00	54 x 1/2	292,00
57 x 1/2	297,00	57 x 1/2	297,00
60 x 1/2	302,00	60 x 1/2	302,00
63 x 1/2	307,00	63 x 1/2	307,00
66 x 1/2	312,00	66 x 1/2	312,00
69 x 1/2	317,00	69 x 1/2	317,00
72 x 1/2	322,00	72 x 1/2	322,00
75 x 1/2	327,00	75 x 1/2	327,00
78 x 1/2	332,00	78 x 1/2	332,00
81 x 1/2	337,00	81 x 1/2	337,00
84 x 1/2	342,00	84 x 1/2	342,00
87 x 1/2	347,00	87 x 1/2	347,00
90 x 1/2	352,00	90 x 1/2	352,00
93 x 1/2	357,00	93 x 1/2	357,00
96 x 1/2	362,00	96 x 1/2	362,00
99 x 1/2	367,00	99 x 1/2	367,00
102 x 1/2	372,00	102 x 1/2	372,00
105 x 1/2	377,00	105 x 1/2	377,00
108 x 1/2	382,00	108 x 1/2	382,00
111 x 1/2	387,00	111 x 1/2	387,00
114 x 1/2	392,00	114 x 1/2	392,00
117 x 1/2	397,00	117 x 1/2	397,00
120 x 1/2	402,00	120 x 1/2	402,00
123 x 1/2	407,00	123 x 1/2	407,00
126 x 1/2	412,00	126 x 1/2	412,00
129 x 1/2	417,00	129 x 1/2	417,00
132 x 1/2	422,00	132 x 1/2	422,00
135 x 1/2	427,00	135 x 1/2	427,00
138 x 1/2	432,00	138 x 1/2	432,00
141 x 1/2	437,00	141 x 1/2	437,00
144 x 1/2	442,00	144 x 1/2	442,00
147 x 1/2	447,00	147 x 1/2	447,00
150 x 1/2	452,00	150 x 1/2	452,00
153 x 1/2	457,00	153 x 1/2	457,00
156 x 1/2	462,00	156 x 1/2	462,00
159 x 1/2	467,00	159 x 1/2	467,00
162 x 1/2	472,00	162 x 1/2	472,00
165 x 1/2	477,00	165 x 1/2	477,00
168 x 1/2	482,00	168 x 1/2	482,00
171 x 1/2	487,00	171 x 1/2	487,00
174 x 1/2	492,00	174 x 1/2	492,00
177 x 1/2	497,00	177 x 1/2	497,00
180 x 1/2	502,00	180 x 1/2	502,00
183 x 1/2	507,00	183 x 1/2	507,00
186 x 1/2	512,00	186 x 1/2	512,00
189 x 1/2	517,00	189 x 1/2	517,00
192 x 1/2	522,00	192 x 1/2	522,00
195 x 1/2	527,00	195 x 1/2	527,00
198 x 1/2	532,00	198 x 1/2	532,00
201 x 1/2	537,00	201 x 1/2	537,00
204 x 1/2	542,00	204 x 1/2	542,00
207 x 1/2	547,00	207 x 1/2	547,00
210 x 1/2	552,00	210 x 1/2	552,00
213 x 1/2	557,00	213 x 1/2	557,00
216 x 1/2	562,00	216 x 1/2	562,00
219 x 1/2	567,00	219 x 1/2	567,00
222 x 1/2	572,00	222 x 1/2	572,00
225 x 1/2	577,00	225 x 1/2	577,00
228 x 1/2	582,00	228 x 1/2	582,00
231 x 1/2	587,00	231 x 1/2	587,00
234 x 1/2	592,00	234 x 1/2	592,00
237 x 1/2	597,00	237 x 1/2	597,00
240 x 1/2	602,00	240 x 1/2	602,00
243 x 1/2	607,00	243 x 1/2	607,00
246 x 1/2	612,00	246 x 1/2	612,00
249 x 1/2	617,00	249 x 1/2	617,00
252 x 1/2	622,00	252 x 1/2	622,00
255 x 1/2	627,00	255 x 1/2	627,00
258 x 1/2	632,00	258 x 1/2	632,00
261 x 1/2	637,00	261 x 1/2	637,00
264 x 1/2	642,00	264 x 1/2	642,00
267 x 1/2	647,00	267 x 1/2	647,00
270 x 1/2	652,00	270 x 1/2	652,00
273 x 1/2	657,00	273 x 1/2	657,00
276 x 1/2	662,00	276 x 1/2	662,00
279 x 1/2	667,00	279 x 1/2	667,00
282 x 1/2	672,00	282 x 1/2	672,00
285 x 1/2	677,00	285 x 1/2	677,00
288 x 1/2	682,00	288 x 1/2	682,00
291 x 1/2	687,00	291 x 1/2	687,00
294 x 1/2	692,00	294 x 1/2	692,00
297 x 1/2	697,00	297 x 1/2	697,00
300 x 1/2	702,00	300 x 1/2	702,00
303 x 1/2	707,00	303 x 1/2	707,00
306 x 1/2	712,00	306 x 1/2	712,00
309 x 1/2	717,00	309 x 1/2	717,00
312 x 1/2	722,00	312 x 1/2	722,00
315 x 1/2	727,00	315 x 1/2	727,00
318 x 1/2	732,00	318 x 1/2	732,00
321 x 1/2	737,00	321 x 1/2	737,00
324 x 1/2	742,00	324 x 1/2	742,00
327 x 1/2	747,00	327 x 1/2	747,00
330 x 1/2	752,00	330 x 1/2	752,00
333 x 1/2	757,00	333 x 1/2	757,00
336 x 1/2	762,00	336 x 1/2	762,00
339 x 1/2	767,00	339 x 1/2	767,00
342 x 1/2	772,00	342 x 1/2	772,00
345 x 1/2	777,00	345 x 1/2	777,00
348 x 1/2	782,00	348 x 1/2	782,00
351 x 1/2	787,00	351 x 1/2	787,00
354 x 1/2	792,00	354 x 1/2	792,00
357 x 1/2	797,00	357 x 1/2	797,00
360 x 1/2	802,00	360 x 1/2	802,00
363 x 1/2	807,00	363 x 1/2	807,00
366 x 1/2	812,00	366 x 1/2	812,00
369 x 1/2	817,00	369 x 1/2	817,00
372 x 1/2	822,00	372 x 1/2	822,00
375 x 1/2	827,00	375 x 1/2	827,00
378 x 1/2	832,00	378 x 1/2	832,00
381 x 1/2	837,00	381 x 1/2	837,00
384 x 1/2	842,00	384 x 1/2	842,00
387 x 1/2	847,00	387 x 1/2	847,00
390 x 1/2	852,00	390 x 1/2	852,00
393 x 1/2	857,00	393 x 1/2	857,00
396 x 1/2	862,00	396 x 1/2	862,00
399 x 1/2	867,00	399 x 1/2	867,00
402 x 1/2	872,00	402 x 1/2	872,00
405 x 1/2	877,00	405 x 1/2	877,00
408 x 1/2	882,00	408 x 1/2	882,00
411 x 1/2	887,00	411 x 1/2	887,00
414 x 1/2	892,00	414 x 1/2	892,00
417 x 1/2	897,00	417 x 1/2	897,00
420 x 1/2	902,00	420 x 1/2	902,00
423 x 1/2	907,00	423 x 1/2	907,00
426 x 1/2	912,00	426 x 1/2	912,00
429 x 1/2	917,00	429 x 1/2	917,00
432 x 1/2	922,00	432 x 1/2	922,00
435 x 1/2	927,00	435 x 1/2	927,00
438 x 1/2			